PRIMA GAMES

Guide de stratégie disponible primagames.com®

0904 Réf. n° X10-73321 FR

BUNGIE

Microsoft game studios

XBOX

LIVE™ FONCTIONS EN LIGNE

HALO 2®

INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran de télévision, d'utiliser un écran de télévision de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre télévision

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou pausez un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre télévision pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

TABLE DES MATIÈRES

Rapport sur la catastrophe de Halo 2
Renseignements actuels sur les armes et la stratégie humaines 3
Nos troupes déployées dans le monde humain 4
Manette 6
Armure de combat Sangheili 8
Stratégies de combat 9
Les nobles armes de la conquête 10
Les outils primitifs de la guerre 13
Déploiement de véhicules covenants 16
Véhicules terrestres humains 18
Paramètres 20
Les bases du jeu multijoueur 21
Xbox *Live* 24
Jouez avec vos amis ! 26
Stratégie multijoueur 28
Bungie.net 29
Crédits 30
Garantie 32
Support technique 33

Choisissez votre arme, retrouvez vos amis et sauvez la Terre !
Ne manquez pas la série de romans à succès basée sur le hit Xbox et PC publiée chez Del Rey, ***www.delreydigital.com***. *Halo: The Fall of the Reach*, d'Eric Nylund, vous plonge dans l'histoire du héros super-soldat, le Major. *Halo: The Flood*, de William C. Dietz, poursuit l'histoire du Major qui se bat pour découvrir les secrets de Halo. La guerre entre humains et Covenants fait rage tandis que le Mastodonte se rapproche inexorablement son but ultime : la destruction de toute vie humaine. A lire dans *Halo: First Strike*, d'Eric Nylund.

Dépassez les limites du jeu avec les figurines de JoyRide Studios, ***www.joyridestudios.com*** ; le guide stratégique Xbox de Prima, ***www.primagames.com*** ; et la bande-son officielle du jeu chez Sumthing Else MusicWorks, Inc, ***www.sumthing.com*** — vous pouvez également vous rendre sur ***www.bungiestore.net***.

RAPPORT SUR LA CATASTROPHE DE HALO

À l'attention du Prophète de la vérité

Grand et vénérable Prophète. C'est avec la plus grande honte que je me soumets au jugement du Conseil. Je n'attends ni ne souhaite aucune pitié de sa part. Mon échec dans cette mission est total. Je souhaite assumer pleinement mes responsabilités et mon châtiment.

La disgrâce et le blasphème de Halo étaient une abomination due à ma seule incompétence et à mon manque de discernement. Si les récits et les rumeurs concernant le Démon ont un fondement de vérité, la plupart de ces histoires ne sont que superstitions et exagérations d'Unggoy. Il est vrai que le Démon, un humain, a déclenché une séquence d'urgence moteur sur l'épave de leur vaisseau, ce qui a eu des conséquences catastrophiques. Mais c'est en raison de failles de notre stratégie et de notre système de sécurité qu'il a été en mesure de le faire, ce dont je porte l'entière responsabilité.

Je n'ai aucune bonne nouvelle à vous apporter, mais l'action entreprise par les humains – délibérée ou non – était suicidaire. Je suis convaincu qu'aucun d'entre eux n'a survécu à la catastrophe.

Comme toujours, les comptes-rendus des Jiralhanae sur le conflit sont erronés et leurs affabulations sur les capacités de cet humain sont absurdes. Aucun humain n'est capable des actes que relatent la rumeur. Tout cela n'est à mon avis qu'une excuse imputable à la panique et à la confusion provoquées par l'expansion du Parasite.

L'humain en question est certainement hors du commun, mais ce n'est pas le monstre qui nous a été décrit. Il est plus grand que la plupart de ses congénères, il est plus rapide et plus agressif, mais il n'en demeure pas moins un animal humain qui ne mérite ni notre crainte ni notre respect. Ce n'est qu'une exception qui confirme la règle. Comme cela a toujours été le cas, les humains resteront les objets de notre mépris. Leur échec sur Reach amorce leur déclin. Nous sentons que leurs défenses s'affaiblissent rapidement. J'ai rassemblé des informations sur les capacités, les blindés et les armes des humains dans la suite de ce rapport.

La découverte du Parasite et le conflit qui s'en est suivi sur Halo sont peut-être plus inquiétants. Cette monstruosité attendait, suppurant et pourrissant sur la Terre Sacrée. Nous n'en sommes pas sûrs, mais il est possible que les humains l'aient libérée de ses entraves. Je ne prétends en aucun cas détenir la vérité ultime, mais je pense que les Forerunners voulaient que cette vermine reste emprisonnée pour l'éternité. La grâce sacrée de Halo a été souillée avant d'être détruite.

J'attends mon châtiment avec foi et honneur.

— Commandant suprême, Flotte de Particular Justice

RENSEIGNEMENTS ACTUELS SUR LES ARMES ET LA STRATÉGIE HUMAINES

Grand et vénérable Conseil, selon les informations collectées lors du conflit, de la victoire qui s'en est suivie sur Reach et du désastre de Halo, le Démon, cet humain exceptionnel, ferait partie d'une classe de guerriers connue sous le nom de "Spartans". Les Spartans, présents en masse sur *Reach*, se sont révélés plus difficiles à éradiquer que les autres troupes humaines. Il semble que le Démon soit parvenu à s'échapper de la planète.

Il est possible que les Spartans soient améliorés artificiellement. De toute évidence, rompus au combat armé comme au corps à corps, ces soldats ont une technique de combat qui se rapproche davantage de celle des Sangheili que de celle des Unggoy. Tout comme les Sangheili, ils sont capables d'inspirer discipline et détermination au sein des troupes de rangs inférieurs.

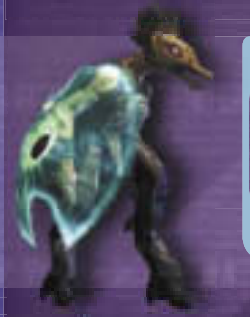
Leurs armes et véhicules primitifs exploitent des procédés presque uniquement basés sur les projectiles et les sources d'énergies explosives. Aussi ancienne que cette technologie puisse paraître, elle a, à plusieurs reprises, pris nos troupes au dépourvu. Les pertes imputables au manque de préparation de notre infanterie sont intolérables. Nos guerriers devraient être formés à la technologie, aux stratégies militaires et aux méthodes humaines. Ce qui suit est une comparaison entre leur armement actuel et le nôtre.

NOS TROUPES DÉPLOYÉES DANS LE MONDE HUMAIN

Conseil : Le monde d'origine des humains est une alternance de zones résidentielles angulaires, d'étendues d'eau et de zones agricoles ridicules. Aucune logique n'émane de la disposition ou de la structure. Ses labyrinthes de taudis et de pierres seront difficiles à prendre. Nos objectifs de mission ne nous permettent pas de raser ces structures. Nous devrons donc déployer un large éventail de guerriers et d'unités spécialisées afin de mener à bien notre mission avec efficacité et dans les plus brefs délais.

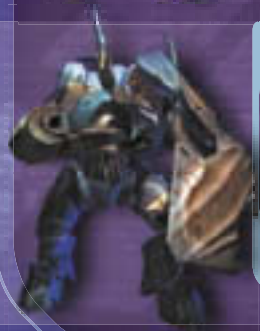
Unggoy

Corpulents et nombreux, les Unggoy ont pendant longtemps constitué la force vitale de l'infanterie covenante. Ils obéissent à la moindre injonction et se battent bien au pistolet à plasma, aux tourelles ou dans les véhicules. Les Unggoy, comme toujours, combattront efficacement aux côtés de leurs camarades les Kig-yar et ils se plieront aux directives des Sangheili.



Kig-yar

Aussi malingres soient-ils, les Kig-yar demeurent une force armée de valeur. Excellents tireurs et pratiquement invulnérables derrière leurs boucliers, les Kig-yar sont un avantage stratégique important en combat au sol. Plus rapides et plus grands que les Unggoy, ils se révèlent tout à fait complémentaires avec ces derniers.



Lekgolo

Les couples Lekgolo sont tout simplement trop massifs pour être mobilisés en toute circonstance sur ce misérable monde exigu. C'est la raison pour laquelle ils se verront confier des missions bien spécifiques. Nous les disposerons à des postes de défense stratégiques à mesure que nous gagnerons du terrain et nous ferons appel à eux pour les assauts de destruction massive. Leurs revolvers à combustible et leur tendance à inspirer la peur chez l'ennemi nous seront d'une aide inestimable.

Sangheili

Notre bras armé — le combattant idéal pour cette mission. Mes frères. Les Sangheili seront déployés sur tous les fronts et à tous les postes, du simple soldat au commandant Élite. Leur soif de sang humain, leur désir de vengeance pour la catastrophe de Halo ainsi que leur loyauté sont manifestes. Excellents fantassins et formidables commandants, les Sangheili sont redoutables avec la plupart des armes et véhicules.

Jiralhanae

Ces alliés qui viennent de rejoindre nos rangs sont réellement de puissants guerriers. Les Jiralhanae sont dotés d'une force physique prodigieuse et leurs origines simiennes en font des unités idéales pour les missions, quel que soit l'environnement. Nous déploierons les Jiralhanae contre les humains dans les mêmes circonstances que les Sangheili, mais nous serons probablement amenés à leur confier des responsabilités défensives plus importantes dans ce conflit.

Yanme'e

Adaptés au vol et au combat dans les conditions gravitationnelles de cette planète, les Yanme'e constituent un ajout de valeur à nos forces. Les humains ne sont pas habitués à affronter une infanterie aérienne. Les Yanme'e utiliseront leur capacité de vol pour gagner du terrain et fournir un tir de couverture précis pour les autres troupes.

Prophètes

Nos guides éclairés, les moteurs mêmes de notre noble entreprise. Ce sont les pères des fils de notre Alliance. Ils nous mèneront à la vérité et à la perfection. Les Prophètes de la Vérité, de la Pitié et du Regret nous montreront la voie dans les épreuves qui nous attendent.

MANETTE (PAR DÉFAUT)

DEUX ARMES

STICKS ANALOGIQUES

ARMURE DE COMBAT SANGHEILI

L'armure Sangheili comprend un système HUD (affichage tête haute) perfectionné directement relié aux capteurs de la combinaison et totalement intégré à l'armure.

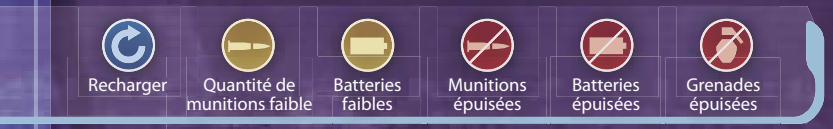
Le HUD est capable d'analyser les données de température pour détecter les niveaux de charge de toutes les armes covenantes. Elle peut également détecter la quantité de munitions de toutes les armes humaines si celles-ci sont utilisées.

Indicateurs d'armement
L'armure Sangheili peut contrôler les statuts de deux armes en même temps. L'arme tenue de la main gauche et ses munitions sont affichées à gauche sur le HUD tandis que celle de la main droite est affichée tout à droite sur le HUD. Lorsque vous ne maniez qu'une seule arme, les informations concernant vos types de grenades s'affichent sur le côté gauche. Un guerrier Sangheili peut conserver une troisième arme en réserve. Celle-ci est également indiquée sur le côté droit.

Capteur de mouvements
Il indique la position relative des alliés et de tout combattant hostile. Le capteur de mouvements est conçu pour détecter tout mouvement agressif ou manifeste. Il ne peut pas indiquer la position d'éléments hostiles immobiles ou se déplaçant lentement.

Indicateur de bouclier
La barre située au dessus du capteur de mouvements. Le violet indique un état optimal.

Indicateurs d'urgence
Ces indicateurs s'affichent en dessous de votre réticule pour vous fournir des informations utiles.



Fin du rapport

TACTIQUES DE COMBAT

Démarrage
Le profil de joueur définit vos paramètres de contrôle, l'apparence de votre personnage, les options des voix et certains paramètres Xbox *Live*. Vous pouvez modifier ces paramètres à n'importe quel moment en sélectionnant **Paramètres** dans le **Menu principal**, puis **Profil de joueur**.

Pour créer un nouveau profil de joueur, appuyez sur **START** depuis le Menu principal, puis sélectionnez **Créer nouveau profil**. Saisissez un nom de profil à l'aide du clavier virtuel, puis appuyez de nouveau sur **START**.

Menu principal
Dans le Menu principal, sélectionnez **Campagne** pour commencer une partie en solo ou en coopération. Sélectionnez **Xbox *Live***, **Écran partagé** ou **Jeu multiconsole** pour commencer une partie multijoueur. Sélectionnez **Paramètres** pour personnaliser les profils de joueurs ou modifier les types de jeu.

Campagne
Vous pouvez jouer à une campagne seul en mode solo ou avec un ami en coopération. La campagne en coopération se joue en mode écran partagé. Une campagne est associée à un profil de joueur. Pour commencer une nouvelle campagne, vous devez créer un nouveau profil de joueur.

Pour démarrer une campagne en solo, sélectionnez **Campagne** dans le **Menu principal.** Sélectionnez **Nouvelle campagne**, choisissez un niveau de difficulté et appuyez sur Ⓐ.

Pour démarrer une campagne en coopération, sélectionnez **Campagne** dans le **Menu principal**, puis **Coopération**. Les deux joueurs doivent sélectionner un profil de joueur et appuyer sur Ⓐ.

Sauvegarder votre progression et charger un niveau
En campagne, votre progression est sauvegardée automatiquement à des points de contrôles spécifiques répartis dans chaque niveau de jeu. Pour reprendre une campagne à la sauvegarde de votre dernier point de contrôle, sélectionnez **Campagne** dans le **Menu principal**, puis **Reprendre**. Pour charger un niveau en particulier, sélectionnez **Campagne,** puis **Choix du niveau**. Vous ne pouvez sélectionner que les niveaux que vous avez déjà terminés.

LES NOBLES ARMES DE LA CONQUÊTE

Grand et vénérable Conseil. L'environnement des humains est unique. C'est pour cela qu'il représente un défi unique pour notre infanterie. En conséquence, nous devons déployer tout un éventail d'armes spécialisées pour palier à cette diversité de situations de combat en espaces ouverts comme en espaces confinés. Nos troupes d'infanterie seront équipées des armes suivantes. Certaines de ces armes peuvent être maniées en mode deux armes, ce qui vous permet de faire feu avec deux armes simultanément. Pour manier deux armes, maintenez la touche Y enfoncée pour prendre l'arme secondaire. Utilisez les gâchettes droite et gauche pour faire feu.

Énergie délivrée :
100-150 kW : 2-3 dA

Pistolet à plasma (maniement double)

Arme à feu standard des Unggoy de base, elle constitue néanmoins un outil adaptable et utile si elle est utilisée correctement. Ses rafales de plasma sapent les protections lorsque l'utilisateur maintient la gâchette enfoncée. Il est également possible de tirer des rafales rapides et courtes à répétition. Dans les situations de combat difficiles, les munitions peuvent s'épuiser. En effet, une fois que la réserve d'énergie est vide, l'arme devient inutilisable.

Cadence de tir :
420-600 décharges par minute.

Fusil à plasma (maniement double)

Très prisé par les Sangheili, mais accessible par l'avancement militaire, le fusil à plasma constitue une excellente arme à moyenne portée. Il est à la fois puissant, léger et mortel entre des mains habiles. Le fusil à plasma tire des charges de plasma surchauffé en mode automatique ou semi-automatique. Sa quantité limitée d'énergie constitue sa seule faiblesse. En effet, une fois que la réserve d'énergie est vide, l'arme devient inutilisable.

Capacité du chargeur :
30 balles par chargeur.

Needler (maniement double)

Quoique d'une utilité limitée contre l'artillerie ou les véhicules, c'est une arme dangereuse. Les dards qu'elle projette infligent des dégâts énormes en explosant dans les chairs des ennemis. Un tir groupé et concentré de ces projectiles tue aisément la plupart des humains. Le léger effet de ricochet de cette arme nécessite un usage prudent.

Carabine covenante

C'est un fusil très précis et polyvalent qui utilise des munitions à haute vélocité radioactives. D'une efficacité optimale à moyenne distance contre des ennemis humains, il comprend en outre un dispositif optique de grossissement 2X.

Capacité du chargeur :
36 balles par chargeur.

Fusil sniper

L'un des meilleurs choix quand il s'agit de supprimer des cibles à grande distance. Cette arme à particules tire un rayon fatal, qui, s'il est porté à la tête, s'avère mortel pour toute cible protégée ou non. Ce fusil est doté d'un système optique disposant de deux niveaux grossissement pour une visée optimale à moyenne comme à longue distance.

Puissance de feu délivrée :
18 tirs par charge.

Sabre-grenade

Le lance-grenades Jiralhanae tire de puissants projectiles explosifs. Ces explosifs peuvent également être projetés en une succession rapide — jusqu'à quatre avant qu'il soit nécessaire de recharger. Un détonateur très court permet au tireur habile de faire rebondir les grenades sur les surfaces dures pour atteindre les cibles à couvert.

Capacité du chargeur :
4 grenades par barillet.

Longueur : 90 centimètres.

Épée à énergie covenante

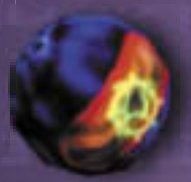
Une arme noble et ancienne portée par les plus forts des Sangheili. Cette épée, qui nécessite une grande habileté et un grand courage pour être maniée, inspire la peur chez ceux qui se retrouvent confrontés à sa magnifique lame de plasma. L'épée à énergie ne peut et ne doit en aucun cas être utilisée par la piétaille. Appuyez sur Ⓑ pour une attaque de combat rapproché normale et sur la **gâchette droite** pour une attaque de taille de base. Vous pouvez aussi attendre que le réticule passe au rouge pour verrouiller un ennemi et appuyer sur la **gâchette droite** pour effectuer attaque d'estoc fatale.

Capacité du chargeur :
5 projectiles par chargeur.

Canon à combustible

Le canon à combustible est une arme d'infanterie pratique, conçue pour être utilisée contre les véhicules les plus légers et le personnel. Ses munitions radioactives la rendent particulièrement efficace contre les troupes terrestres humaines. Enfin, sa lunette de visée fait du canon à combustible une arme aussi précise que puissante.

Rayon : 30 mètres.



Grenade à plasma

Le projectile explosif le plus communément employé de notre arsenal. C'est un dispositif à plasma à la fois adaptable et puissant. Sa capacité d'adhérence intelligente - une aide inestimable pour le lanceur habile - s'est avérée particulièrement utile pour arrêter ou détruire les véhicules humains. La grenade adhère de manière très efficace à l'épiderme humain. Un détonateur lent de trois secondes permet au lanceur de se dégager de l'aire d'effet.

LES OUTILS PRIMITIFS DE LA GUERRE

Grand Conseil. Si les armes humaines sont primitives, principalement de nature chimique et se basant sur les projectiles, certaines sont néanmoins efficaces. Notre habitude et notre confiance dans les armes à énergie ne doivent pas occulter le fait que nous devrons probablement adapter notre stratégie face à l'armement humain. Toutefois, la simplicité des armes humaines les rend faciles à analyser et donc à utiliser. Les armes covenantes leurs restent supérieures, mais s'il faut faire le choix entre porter une arme humaine plutôt que se battre à mains nues, aucune hésitation n'est possible. Nos forces doivent se procurer toute arme disponible, même si celle-ci est d'origine humaine. Les informations de base concernant le fonctionnement de cet équipement humain sont donc nécessaires afin de pouvoir l'utiliser à notre avantage si besoin est.

Pistolet M6C (maniement double)

Une arme presque ridiculement faible dans la plupart des situations. Toutefois, ce pistolet humain tire des projectiles métalliques qui peuvent se révéler dangereux si la visée est très précise. Souvent utilisée comme arme de dernier recours par les humains désespérés, ce pistolet demeure l'une de leurs technologies les moins dangereuses. Elle n'est dotée d'aucun dispositif de visée et ne peut faire feu que 12 fois avant de nécessiter un rechargement physique.

Capacité du chargeur :
12 balles par chargeur.

Fusil BR55

Précis, raisonnablement puissant et doté d'un grand nombre de petits projectiles métalliques explosifs. Le BR55 peut tirer des rafales de 3 projectiles. Ce fusil est en outre doté d'un système de visée optique permettant un niveau de grossissement de 2X.

Capacité du chargeur :
36 balles par chargeur.

Mitraillette M7/Caseless (maniement double)

L'utilisation de la percussion et de l'explosion rend les performances de cette arme aléatoires et son contrôle apparemment difficile. L'énergie cinétique influe de façon négative sur la précision de cette arme. C'est surtout le grand nombre de projectiles délivrés par cette mitraillette qui pose problème à l'infanterie.

Capacité du chargeur :
60 balles par chargeur.

Capacité du chargeur :
4 balles par chargeur.

Fusil sniper S2 AM

Utilisant la pression des gaz comme mode d'accélération par percussion, ce fusil très puissant tire des projectiles de métal très lourd à assistance aérodynamique qui pénètrent aisément toute chair. Le long canon de cette arme lui assure une visée précise. Un coup direct à la tête tue instantanément une unité d'infanterie à protection énergétique. Le S2 AM est en outre équipé d'un dispositif de visée à deux niveaux de grossissement, ce qui accroît davantage sa précision.

Capacité du chargeur :
2 roquettes de 102 mm à charge creuse.

Lance-roquettes M19 SSM

D'une efficacité étonnante, voire même remarquable, cette arme propulse des missiles à explosifs chimiques pouvant traquer les véhicules. Cette technologie fonctionne même contre les Lekgolo. Le lanceur intègre en outre un dispositif de grossissement double permettant de mieux cibler l'ennemi. Le verrouillage de la cible est indiqué par le réticule de visée.

Capacité du chargeur :
12 cartouches calibre 8 mm.

Fusil M90

Un fusil doté d'un long canon qui projette un grand nombre de petits projectiles à chaque tir. Utilisant un mode d'expulsion conique inefficace à longue distance, cette arme se révèle tout à fait puissante à courte portée. Dans les espaces confinés des bâtiments où nous devrons nous battre, il nous faudra prendre ce fusil au sérieux. Les humains doivent effectuer un pompage manuel pour recharger la chambre où se logent les cartouches.

Grenade à fragmentation M9 HE-DP

Un explosif chimique contenu dans réceptacle rigide. Fonctionne par le biais d'un détonateur qui s'active à l'impact. Lorsqu'il est lancé par un humain, le détonateur se déclenche lorsque le projectile frappe un objet. La grenade n'a en revanche aucune capacité d'adhérence et rebondit de façon imprévisible. Son rayon d'explosion et sa puissance ne doivent pas être pris à la légère.

Rayon : 4,5-9 mètres.

LAAG M41 (monté sur véhicule)

L'arme la plus communément rencontrée sur les véhicules humains de type "warthog". Le LAAG M41 utilise un procédé de percussion chimique pour tirer des projectiles à une cadence élevée et avec une grande puissance. Une technologie simple mais efficace.

Capacité du chargeur :
illimitée

Canon gauss M68 (monté sur véhicule)

Cette arme humaine étrange utilise une technologie électromagnétique qui nous est familière pour accélérer des projectiles primitifs – bien qu'efficaces – et les propulser à grande vitesse. Ce canon est très efficace et destructeur contre les protections à énergie. En revanche, il s'avère moins efficace contre plusieurs ennemis simultanément.

Capacité du chargeur :
illimitée

DÉPLOIEMENT DE VÉHICULES COVENANTS

Nous avons déployé un grand nombre de véhicules terrestres et de basse altitude afin d'accélérer et faciliter nos incursions en territoire humain. Ceux-ci ont été choisis en fonction de leur adaptabilité aux conditions atmosphériques et à la gravité de la planète. Notre mission nécessite cependant davantage de transports car nous devrons déployer localement un grand nombre de troupes d'infanterie.

Ghost

Équipage : 1

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : double canon à plasma (puissance de 100-250 kW)

Un véhicule de combat/transport standard qui a démontré son efficacité au cours de milliers de missions et qui se révèle bien adapté à cet environnement. Il est capable de réaliser des accélérations qui monopolisent temporairement l'énergie des canons à plasma et de la direction mais qui lui permettent d'atteindre de très grandes vitesses sur cette planète. Appuyez sur **la gâchette gauche** pour accélérer.

Banshee

Équipage : 1

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : deux canons à plasma

Système d'armement secondaire : canon à combustible

Quoique lent, le banshee s'avère très maniable dans l'atmosphère épaisse de cette planète. Sa capacité à effectuer des boucles et des vrilles en fait une cible mouvante insaisissable pour les défenses terrestres humaines. Ses deux canons à plasma et son canon à combustible font du banshee un véhicule efficace pour mitrailler, bombarder et effectuer des reconnaissances.

Apparition

Équipage : 1

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : mortier à plasma et deux canons à plasma automatiques

Lourdement armé d'un canon à plasma balistique, l'apparition constitue un excellent véhicule de frappe terrestre, aussi efficace contre les bâtiments et les véhicules que contre l'infanterie dispersée. En raison de son poids considérable, l'apparition est un blindé lent. Un système d'accélération tente toutefois de palier à ce manque de manoeuvrabilité.

Spectre

Équipage : 1+1 artilleur (+ 2 passagers)

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : canon à plasma

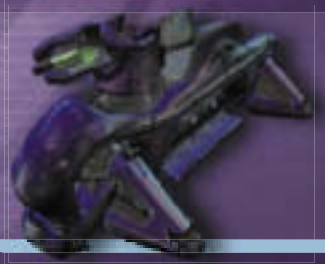
Un transport multi-troupes blindé de petite taille et maniable afin de se mouvoir aisément dans les zones humaines habitées. Il peut accueillir un pilote et deux artilleurs ; 2 passagers peuvent également prendre place sur les côtés. Cependant, sa lenteur relative le rend vulnérable aux attaques. Les canons à plasma montés à l'arrière constituent un moyen de dissuasion relativement efficace pour la plupart des humains, mais ils sont plus efficaces dans des situations de fin de bataille que dans des affrontements directs.

Shadow

Équipage : 2+8

Propulsion : propulsion à antigravité accélérée

Armement : canon à plasma



Le transport de troupes terrestre le plus adaptable, capable de mobiliser plusieurs fantassins rapidement et efficacement. Il peut accueillir un pilote, un artilleur et jusqu'à huit passagers, en fonction du type et de la taille des troupes qui montent à bord. Le shadow est conçu pour transporter des Jiralhanae, des Sangheili, des Unggoy et des Kig-yar.

VÉHICULES TERRESTRES HUMAINS

Conseil : Si les véhicules humains sont, sous certains aspects, plus primitifs que leurs armes, ils doivent néanmoins être pris au sérieux. Généralement armés et remarquablement agiles si l'on considère les limites que constituent les roues, les véhicules humains ont été conçus spécifiquement pour ce type de terrain. Les caractéristiques de ces véhicules ont été assez faciles à obtenir dans les transferts de données publiques cryptées. Nous n'avons appris que peu de chose que nous ne supposions pas.

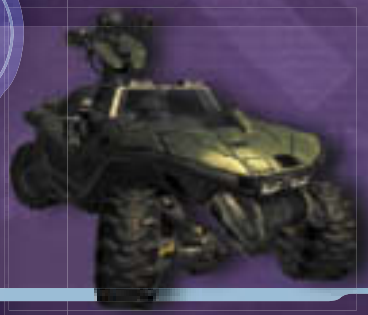
Warthog M12 LRV

Équipage : 1 + 1 (plus une personne à l'arrière)

Poids : 3,25 tonnes

Armement : mitrailleuse de 12,7 mm à triple canon

Bien armé et très maniable, c'est le seul véhicule humain pouvant rivaliser avec le ghost en combat rapproché. Il peut accueillir 3 occupants, dont l'un aux commandes de l'arme à projectiles montée sur tourelle. Il peut également tirer des projectiles métalliques supersoniques avec une grande cadence. Assez rapide, ce véhicule peut effectuer des manœuvres serrées au moyen d'un système de freins mécanique/magnétique. Pour un freinage d'urgence, appuyez sur la **Gâchette gauche** pour tirer le frein à main.



Warthog M12G1 LAAV

Équipage : 1 + 1 (plus une personne à l'arrière)

Poids : 3,5 tonnes

Armement : canon gauss 25 mm

Ce véhicule est identique en tout point aux autres versions du transport de troupes humain à l'exception du canon à accélération magnétique monté sur tourelle. Ce dernier tire un seul projectile perforant à très haute vitesse. Ses effets sur le blindage et les protections sont considérables.

Scorpion M808B MBT

Équipage : 1 pilote humain ou un seul pilote cyborg

Armement principal : obus à haute vélocité de 90 mm

Armement secondaire : balles perforantes traçantes de 7,62 mm

Lourd, lent mais néanmoins puissant, ce tank humain est adapté aux cibles terrestres comme aériennes. Il dispose d'un armement divers : un canon à simple projectile et une arme secondaire crachant une pluie de projectiles métalliques rapides. Il constitue, de ce fait, une cible à privilégier. Son blindage épais en fait un véhicule difficile à détruire.

Abordage

Si vous êtes proche d'un véhicule immobile ou qui avance lentement maintenez Ⓧ enfoncée pour aborder ce véhicule. Il est possible d'effectuer un abordage depuis l'avant, l'arrière, le côté d'un véhicule et même d'en haut si vous sautez avec suffisamment de précision. L'abordage vous permet de prendre la place du pilote, du passager et même de l'artilleur sur la plupart des véhicules.

PARAMÈTRES

Utilisez le menu **Paramètres** pour personnaliser un profil de joueur ou créer un ensemble de règles pour un type de jeu multijoueur.

Profils de joueur

Il est possible de créer un certain nombre de profils de joueurs personnalisables. Vous pouvez changer un nom de profil, modifier la configuration des commandes, les caractéristiques multijoueurs d'un profil ou encore supprimer un profil de joueur. Pour créer ou modifier un profil de joueur, sélectionnez **Paramètres** dans le **Menu principal**, puis **Profils de joueur**.

Modifier la configuration des commandes

Vous pouvez changer la configuration des commandes pour chaque profil de joueur afin de l'adapter à votre style de jeu. Cela inclut notamment l'attribution des touches et la vitesse de déplacement de votre champ de vision. Un certain nombre de joueurs préfèrent inverser leurs commandes. Cela signifie que si vous orientez le stick analogique droit en haut, vous regarderez vers le bas et si vous l'orientez en bas, vous regarderez vers le haut. N'hésitez pas à essayer diverses combinaisons pour trouver celle qui vous convient le mieux.

Pour changer la configuration des commandes, sélectionnez **Manettes** sur l'écran **Modifier profil**. Vous pouvez également modifier votre configuration en cours de campagne ou de partie multijoueur en appuyant sur **START** pour afficher le **Menu de jeu**.

Changer l'apparence de votre personnage multijoueur

Pour personnaliser l'apparence de votre personnage dans des parties multijoueurs, sélectionnez **Apparence** dans le menu **Modifier profil**. Vous pouvez choisir entre Spartan ou Élite covenant, choisir les couleurs primaires et secondaires, et créer un emblème de joueur personnalisé.

Modes de jeu

Chaque type de partie multijoueur dispose d'un ensemble de règles qui forment ce que l'on appelle un mode de jeu. Vous pouvez modifier les règles d'une partie que vous avez créée en créant un mode de jeu personnalisé. Pour personnaliser un mode de jeu, sélectionnez **Paramètres** dans le **Menu principal**. Pour jouer à un mode que vous avez créé, allez dans **Param. de partie** à l'accueil du jeu et sélectionnez **Changer les règles**.

LES BASES DU JEU MULTIJOUEUR

Le mode multijoueur de *Halo 2* permet à des amis de se retrouver, de jouer ensemble et d'évoluer dans le monde du jeu au sein d'un groupe. Vous pouvez jouer à des parties multijoueur avec vos amis en écran partagé, en jeu multiconsole et via le service Xbox *Live*™.

Écran partagé

En écran partagé, vous pouvez affronter jusqu'à trois autres joueurs, en même temps sur une seule console. Pour faire une partie en écran partagé, sélectionnez **Écran partagé** dans le **Menu principal**.

Jeu multiconsole

En jeu multiconsole, vous pouvez connecter deux consoles Xbox à l'aide d'un câble de liaison console Xbox ou jusqu'à 16 consoles Xbox au moyen d'un hub Ethernet. Pour de plus amples informations à ce sujet, consultez votre manuel d'utilisation Xbox. Pour héberger ou rejoindre une partie en jeu multiconsole, sélectionnez **Jeu multiconsole** dans le **Menu principal**.

Xbox *Live*

Avec le service Xbox *Live*, vous pouvez jouer à des parties multijoueurs avec des joueurs du monde entier et vous pouvez télécharger de nouvelles cartes *Halo 2*. Pour jouer à une partie multijoueur via Xbox *Live*, sélectionnez **Xbox Live** dans le **Menu principal** (voir p. 24 pour plus de détails).

Accueils de jeu

Afin de pouvoir jouer à n'importe quel type de partie multijoueur, vous devez passer par un accueil de jeu. Un accueil de jeu est un point de rendez-vous où les joueurs se rencontrent, discutent avec des amis, créent et rejoignent des parties.

À l'**Accueil préparatifs**, vous pouvez créer une partie. Vous pouvez également y personnaliser votre carte de jeu, vos options et commencer une campagne en coopération en écran partagé.

Lorsque vous jouez en jeu multiconsole, allez à l'écran Parties disponibles pour créer une nouvelle partie ou rejoindre une partie disponible.

Types de jeu

Il existe sept types de jeu multijoueur. Chaque type de jeu dispose d'un certain nombre de modes de jeu intégrés qui proposent différentes règles pour une partie. Le type de jeu Assassin dispose du mode normal "Assassin" et des modes "Assassin en équipe", "Lance-roquettes", etc. Vous pouvez également créer un mode personnalisé pour un type de jeu afin de faire vos propres règles pour une partie.

- Assassin : tuer le plus d'adversaires.
- Capture du drapeau : marquer le plus de points en capturant le drapeau de l'équipe adverse et en le rapportant à votre base.
- Assaut : marquer le plus de points en transportant, en amorçant puis en déposant la bombe de votre équipe dans la base de l'autre équipe.
- Roi de la colline : contrôler la colline le plus longtemps.
- Crâne : trouver la balle et la garder le plus longtemps.
- Mastodonte : seul le Mastodonte peut gagner et si vous êtes le Mastodonte, tout le monde essaie de vous descendre.
- Territoires : gagner le plus de temps en trouvant et en contrôlant des territoires sur la carte.

Cartes

Une carte est un niveau de jeu indépendant conçu spécifiquement pour les parties multijoueurs. La plupart des cartes sont des variantes de niveaux de la campagne *Halo 2*. Les cartes peuvent avoir différentes tailles, différents types de bâtiments, de paysages, etc. Les grandes cartes sont adaptées à un grand nombre de joueurs. Certaines cartes disposent de différents objets avec lesquels vous pouvez interagir. Appuyez sur Ⓧ pour interagir avec un objet. Vous pouvez utiliser n'importe quel type de jeu sur n'importe quelle carte.

Communication vocale

Lorsque vous jouez à des parties en liaison multiconsole et sur Xbox *Live*, vous pouvez entendre les voix des autres joueurs. Dans *Halo 2*, plus les voix des joueurs sont fortes, plus ils sont proches de vous sur une carte. Lorsqu'elles sont plus basses, ils sont plus loin. Vous pouvez ainsi facilement déterminer la proximité des autres joueurs. Soyez prudent, cependant. Les ennemis à proximité peuvent également vous entendre parler.

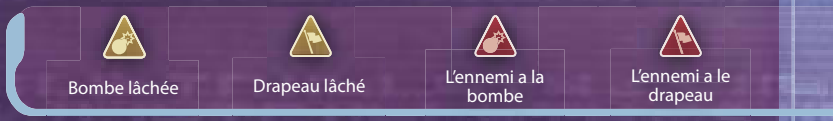
Si vous disposez d'un communicator Xbox, vous pouvez diriger votre équipe à la voix. Vous pouvez appuyer sur la touche **blanche** pour activer votre radio et parler aux membres de votre équipe, quel que soit l'endroit où ils se trouvent sur la carte. La radio reste active jusqu'à ce que vous arrêtiez de parler.

HUD multijoueur

Le HUD (affichage tête haute) multijoueur comprend en outre le tableau des scores multijoueurs, qui indique le score du joueur ou de l'équipe en tête au dessus de votre propre score. Si vous menez la partie, le score du joueur ou de l'équipe en deuxième position est indiqué en dessous. Le tableau des scores se trouve en bas à droite de l'écran. Maintenez la touche **BACK** enfoncée pour accéder à des scores plus détaillés.

Indicateurs d'urgence multijoueurs

En mode multijoueur, il existe plusieurs indicateurs d'urgence supplémentaires qui s'affichent sous votre réticule. Ces indicateurs vous fournissent de précieuses informations.



Indicateurs

Les indicateurs sont des éléments du HUD qui vous donnent le statut des objets dans votre champ de vision. Faites attention aux indicateurs dans les parties en équipe et les parties à objectifs comme Capture du drapeau et Assaut.

Xbox Live!

Repoussez les limites de votre console avec Halo 2
Xbox *Live*™ est une communauté de jeu en ligne sur Internet haute vitesse ou à large bande au sein de laquelle vous vous établissez une identité de joueur permanente et constituez une Liste d'amis composée de joueurs. Vous pouvez voir si vos amis sont en ligne et recevoir des invitations à jouer.

Pour les jeux en mode multijoueur, vous pouvez inviter vos amis à vous rejoindre et leur parler en temps réel pendant que vous jouez. Pour les jeux disposant d'un contenu téléchargeable, vous pouvez télécharger les dernières nouveautés (comme des niveaux, des missions, des armes, des véhicules, etc.) vers votre console Xbox.

Connexion
Avant de pouvoir utiliser Xbox *Live*, vous devez d'abord relier votre console Xbox à une connexion Internet haute vitesse ou à large bande et vous abonner au service Xbox *Live*. Pour savoir si Xbox *Live* est disponible dans votre région et pour obtenir des informations à propos de la connexion Xbox *Live*, consultez le site www.xbox.com/connect.

Partie Créer une partie

Accès rapide à une partie
L'Accès rapide à une partie détermine aléatoirement un type de jeu, une carte, et le service le plus rapide pour que vous puissiez commencer à vous amuser facilement avec d'autres joueurs de même niveau.

OptiMatch
Choisissez une liste Créer une partie et vous serez mis en relation avec d'autres joueurs de même niveau ayant choisi la même liste. Ces joueurs seront également ceux qui disposent d'une vitesse de connexion optimale pour vous offrir le meilleur plaisir de jeu possible.

Niveaux
L'issue d'une partie à Accès rapide ou OptiMatch affecte votre niveau Xbox *Live Halo 2* dans une liste donnée. Pour chaque type de liste, vous pouvez gagner un niveau différent. À mesure que vous vous améliorez dans une liste, votre niveau augmente. Plus vous jouez, plus vous avez de chances d'affronter un joueur de niveau similaire.

Partie personnalisée
Vous pouvez jouer à une partie avec un joueur spécifique, un groupe de joueurs ou un autre clan. Une partie personnalisée est une partie privée pour laquelle vous devez inviter d'autres joueurs (voir p. 26 pour plus de détails). Pour créer une partie personnalisée, sélectionnez **Créer un groupe**, puis **Param. de partie** pour configurer la partie. Lorsque tous les joueurs de votre groupe sont prêts, sélectionnez **Démarrer la partie**.

Remarque : Une partie personnalisée n'affecte pas votre niveau Halo 2 sur Xbox Live.

Créer un groupe
Vous pouvez créer un groupe pour jouer à plusieurs (voir p. 26 pour plus de détails).

Communicator Xbox
Restez en contact avec votre clan, défiez vos adversaires ou hurlez sur votre ami qui ne comprend pas ce que "tenir la zone" veut dire. Reportez-vous aux instructions du communicator Xbox pour plus d'informations.

Invités Xbox Live
Vous pouvez avoir jusqu'à trois invités supplémentaires pour jouer à une partie personnalisée avec vous sur votre console Xbox en écran partagé. Sélectionnez **Xbox Live** dans le **Menu principal**, appuyez sur Ⓐ et choisissez un profil de joueur.

Statistiques Xbox Live
Vous pouvez comparer vos statistiques à celles des joueurs du monde entier. Pour plus d'informations sur les statistiques, rendez-vous sur le site Bungie.net.

JOUEZ AVEC VOS AMIS !

Il existe plusieurs moyens de trouver des personnes et des amis que vous avez rencontrés en ligne pour jouer avec eux à *Halo 2* en mode multijoueur. Avec un compte Xbox *Live*, vous pouvez accéder à votre **Liste d'amis** Xbox *Live* pour jouer à *Halo 2* en multijoueur. Vous pouvez également créer un **groupe**, qui est une équipe d'amis temporaire, réunie pour jouer en multijoueur sur Xbox *Live*. Vous pouvez enfin réunir un groupe de joueurs au sein d'un **clan**.

Liste d'amis

Lorsque vous vous connectez avec votre compte Xbox *Live*, la Liste d'amis est disponible dans *Halo 2*. Vous pouvez appuyer sur Y à tout moment pour afficher la Liste d'amis. Vous pouvez également appuyer sur **START** en cours de campagne ou de partie multijoueur et appuyer ensuite sur Y pour accéder à la Liste d'amis. Utilisez votre Liste d'amis pour voir vos amis, accéder aux informations de clan et à la liste des joueurs contre lesquels vous avez récemment joué.

Amis

Vous pouvez ajouter jusqu'à 100 autres joueurs à votre Liste d'amis. Vous pouvez envoyer un message textuel ou vocal à un ami, envoyer une invitation de groupe, ou supprimer un ami de votre liste. La colonne Statut vous indique qui est en ligne, qui est dans votre groupe et qui est le chef actuel du groupe.

Clan

L'onglet Clan recense tous les joueurs de votre clan afin que vous puissiez leur envoyer des messages. Vous pouvez créer, rejoindre ou quitter un clan à partir de l'onglet Clan.

Liste des joueurs

La liste des joueurs affiche tous les joueurs connectés et jusqu'à 100 joueurs contre ou avec lesquels vous avez joué récemment. Vous pouvez voir les profils de joueurs, envoyer des messages textuels ou vocaux, fournir des informations sur le style de jeu des joueurs ou leur proposer de devenir votre ami.

Groupe

Un groupe est une équipe temporaire d'amis ou d'autres joueurs que vous venez de rencontrer et qui jouent ensemble à une partie personnalisée ou OptiMatch sur le service Xbox *Live*. C'est un peu comme si vous vous retrouviez sur un canapé avec des joueurs du monde entier alors que vous évoluez dans l'univers de *Halo 2*.

Créer un groupe

Pour créer un groupe, sélectionnez **Créer un groupe** sur l'écran **Xbox Live**, puis envoyez vos invitations de groupe ! Appuyez sur Y à l'**accueil préparatifs** pour afficher votre Liste d'amis. Mettez en surbrillance l'ami que vous voulez inviter et appuyez ensuite sur A pour envoyer une invitation de groupe. Les amis qui vous rejoignent dans votre groupe apparaissent à l'accueil préparatifs.

En tant que **chef de groupe**, c'est à vous de décider où vous envoyez vos hommes. Pour voir où vous pouvez emmener votre groupe, sélectionnez **Param. de partie** à l'**accueil préparatifs**. Lorsque vous changez de partie, vous pouvez emmener votre groupe avec vous.

Remarque : Les groupes ne se font que le temps d'une session. Lorsque tout le monde est déconnecté, le groupe n'existe plus.

Clans

Un clan est une organisation semi permanente de joueurs *Halo 2* sur le service Xbox *Live*. Chaque clan peut compter jusqu'à 100 membres, mais vous ne pouvez être membre que d'un seul clan à la fois. Pour créer, rejoindre ou quitter un clan, appuyez sur Y et allez dans l'onglet **Clan** de la **Liste d'amis**.

Les niveaux des clans sont basés sur le clan tout entier. Les clans s'organisent autour de quatre rôles : **Maître**, **encadrement**, **membre**, et **fantassin**. Un clan doit avoir au moins un maître. Un joueur qui rejoint un clan devient membre par défaut.

Pour en savoir davantage sur votre clan, rendez-vous sur Bungie.net (voir p. 29 pour plus de détails).

Stratégie individuelle

Lorsque vous jouez en individuel, il est important de gérer vos deux armes différentes correctement. Essayez de manier une arme à longue portée (comme le fusil de combat) et une arme à courte portée (comme le fusil à pompe). Faites en sorte d'avoir toujours quelques grenades. Reculer tout en lançant des grenades est une excellente technique défensive lorsqu'un autre joueur vous surprend sur une carte. Maniez deux armes lorsque vous vous trouvez en espace confiné et utilisez les véhicules en extérieur. Tentez d'aborder le véhicule d'un autre joueur. Un abordage réussi éjecte le joueur de son siège. Avancez lentement en vous accroupissant si vous voulez éviter de vous faire remarquer par les capteurs de mouvement des autres joueurs. Enfin, évitez de foncer tête baissée droit dans l'ennemi. Essayez d'user d'un peu de discrétion et de stratégie.

Stratégie d'équipe

Les meilleures équipes sont celles qui disposent d'une bonne coordination et donc, d'une bonne communication.

- Utilisez la voix pour diriger votre équipe. Vous pouvez appuyer sur la touche **blanche** pour activer votre radio et parler à votre équipe, quel que soit l'endroit où se trouvent vos hommes sur la carte. Soyez prudent, cependant. Les ennemis à proximité peuvent également vous entendre parler.
- Gérez la sélection d'armes de votre équipe. En Assassin en équipe, assignez quelqu'un au lance-roquettes et quelqu'un d'autre au fusil de sniper.
- Découvrez les talents de vos coéquipiers et faites-leur savoir à quoi ils sont bons. Qui est le meilleur tireur à longue distance ? Faites-leur faire un exercice de tir.
- Restez proche de vos coéquipiers. Ne partez jamais seul à moins qu'il y ait une raison stratégique de le faire. Remarquez qu'il y a un marqueur au dessus de la tête de vos coéquipiers pour vous indiquer qu'ils sont dans votre équipe.
- Apprenez à connaître le type de jeu auquel vous jouez. Les membres de votre équipe ne doivent pas tous faire la même chose. Ils doivent assumer des rôles tactiques différents. Quelqu'un doit rester en défense dans le mode Capture du drapeau (CDD). Si tout le monde passe à l'attaque, vous ne pourrez pas gagner.

Bungie.net représente le centre de l'univers *Halo 2*, que ce soit pour la communauté, les clans ou les joueurs individuels. Bungie.net est l'endroit où vous trouverez les dernières informations concernant *Halo 2*. Vous pourrez également y rencontrer l'équipe Bungie et acheter des produits *Halo 2* au Bungie Store. Bungie.net détient toutes les ressources qui vous permettront de devenir un meilleur joueur de *Halo 2*.

Si vous créez un compte Bungie.net, vous pourrez accéder aux forums Bungie et savoir si vos amis Xbox *Live* sont connectés. Vous pourrez également consulter les statistiques des dernières parties de *Halo 2* auxquelles vous avez joué sur le service Xbox *Live*, comparer ces statistiques avec celles de vos amis et voir votre niveau actuel sur les différentes listes.

Les clans

Sur Bungie.net, chaque clan *Halo 2* peut avoir sa propre page, son forum privé et son système d'informations. Vous pouvez y rencontrer d'autres membres du clan, accéder aux statistiques de clan et élaborer des stratégies. Bungie.net vous donne également des informations sur les meilleurs clans *Halo 2*.

The 7th Column

Découvrez The 7th Column, le fan-club officiel et l'armée secrète de Bungie et aidez-nous à conquérir le monde. Les membres peuvent former leurs propres groupes avec leurs amis sur Bungie.net, créer des forums personnels, des bulletins, et bien plus.

Immergez-vous dans le monde de Bungie et *Halo 2* — voici quelques-uns des sites des nombreuses communautés sur Internet (par ordre alphabétique) :

- Halo Planet (www.haloplanet.com)
- HBO (halo.bungie.org)
- Rampancy.net (www.rampancy.net)
- Red vs Blue (www.redvsblue.com)
- Subnova (www.subnova.com)

CRÉDITS

Bungie

Responsable projet
Jason Jones

Producteur exécutif
Pete Parsons

Responsables technique
Charlie Gough
Chris Butcher
Michael Evans
Ben Wallace

Responsables conception
Paul Bertone
Jaime Griesemer

Directeur de l'infographie
Marcus Lehto

Auteur, directeur cinématiques
Joseph Staten

Compositeur, directeur audio
Marty O'Donnell

Responsable interface utilisateur & multijoueur
Max Hoberman

Producteurs
Michel Bastien
Hamilton Chu
Curtis Creamer

Directeur de tests, producteur Bungie.net
Harold Ryan

Équipe technique
Hao Chen
Bernie Freidin
Bart House
Damian Isla
Jason Major
Eamon McKenzie
Mat Noguchi
Adrian Perez
Stefan Sinclair
Greg Snook
Luke Timmins

Autre équipe technique
Damien Neff

Concepteurs de missions
Tyson Green
Rob Stokes

Autres concepteurs de missions
Hardy LeBel
Stephen Okasaki

Concepteur cinématiques
CJ Cowan

Responsable infographie 3D et effets
Shi Kai Wang

Infographistes 3D
Eric Arroyo
Travis Brady
Robt McLees
Juan Ramirez

Autre infographie 3D
Kelly Rains ●

Animation jeu & cinématique
Bill O'Brien
Mike Budd
John Butkus
Nathan Walpole

Autre animation
Jeremy Fones
Stacey Moore

Responsables graphisme environnement
David Dunn
Christopher Barrett

Infographistes environnement jeu solo
Frank Capezzuto
Vic DeLeon
Tom Doyle
Justin Hayward
Paul Russell
Michael Wu
Mike Zak

Autre infographie environnement jeu solo
Chris Lee

Responsable infographie environnement multijoueur
Chris Carney

Infographiste environnement multijoueur
Steve Cotton

Interface utilisateur
David Candland

Production graphique
Paul Clift

Effets
Steve Scott

Matte painting
Eddie Smith

Responsable audio
Jay Weinland

Concepteur du son
C Paul Johnson

Responsables tests
Doug Boyce
Jamie Evans
Zach Russell

Conception outils de test
Aaron Lieberman
Luis Villegas
Roger Wolfson

Testeurs de logiciel
Mike Cody
Ryan Hylland
Travis Chen, stagiaire

Responsable Bungie.net
Brian Jarrard

Équipe Bungie.net
Tom Gioconda
Lorraine McLees
Frank O'Connor
Webmestre Bungie

Autre support Bungie.net
Christopher Barney ●
Zoé Brawley ●
Claire Jennings
Matt Soell

Princesses de Bungie
Alta Hartmann
Amanda Anderson ●

Autre support
Steve Abeyta
The Ant Farm
– Titres & bandes-annonces

J. David Atherton
– Ingénieur enregistrement numérique

Dawn Hershey, C.S.A.
– Directeur de casting

Jim & Esmerelda McQuillan,
– Documentaire Making of Halo 2

ReelFX, Creative Studios, Inc
– Autre animation cinématique

Michael Salvatori
– Autre musique & production audio

Steve Vai
– Avec la gracieuse permission de Epic Records

Lee Wilson
– Graphiste maquette

Casting cinématique
(par ordre alphabétique)
Dee Baker
– Le Fossoyeur

Julie Benz
– Miranda Keyes

Hamilton Camp
– Prophète de la Pitié

Tim Dadabo
– Guilty Spark 343

Robert Davi
– Chef des SpecOps

Keith David
– Arbiter

Steve Downes
– Le Major

Robin Atkin Downes
– Prophète du Regret

Miguel Ferrer
– Chef hérétique

John Michael Higgins
– Penitent Tangent 2401

Ron Perlman
– Lord Hood

Kevin Michael Richardson
– Tartarus

David Scully
– Sergent Johnson

Jen Taylor
– Cortana

Michael Wincott
– Prophète de la Vérité

Casting intelligence artificielle
Ken Boynton
– Brute

David Cross
– Marine

Tim Dadabo
– Marine

Chris Edgerly
– Brute

Orlando Jones
– Sergent marine

John Kassir
– Marine

Andy McKage
– Marine

Marty O'Donnell
– Rapaces, Chasseurs, & Parasite

Brian Posehn
– Grognard

Laura Prepon
– Marine

Michelle Rodriguez
– Marine

David Scully
– Élite

Pete Stacker
– Sergent marine

Joseph Staten
– Grognard

Norm Woodel
– Élite

Autres voix par
Les joueurs auxiliaires de Bungie

Services de production casting & voix-off
Blindlight

Microsoft

Tests utilisateur
John Hopson
Randy Pagulayan

Marketing et relations publiques Xbox
Chuck Blevens
Jen Martin
Cameron Payne
Genevieve Waldman
Orlena Yeung

Localisation
Peter Fitzpatrick
Kyoung Ho Han
Mitsuru Kitamura
Robert Shih-Wei Lin
Victoria Olson
Jason Shirley
Michael Ivory
Ian Walsh

Plateforme Xbox & Xbox Live
Mei-Mei Bong
Michal Bortnik
Sam Charchian
Tony Chen
Michael Courage
Brent E. Curtis
Tristan Jackson
Daniel McGillicuddy
Boyd Multerer
Anthony Smith
Jason Strayer
Van Van

Autres tests
Adrian Brown
Jeremy Fischer
Domenic Koeplin
Matt Shimabuku
Justin Jones

Conception manuel
Jeannie Voirin

Expérience utilisateur
Caitlin Sullivan
Matt Whiting

Remerciements particuliers :
Robbie Bach, Matt Case, Lev Chapelski, FASA Studios, Ed Fries, Nick Gray, Shane Kim, Peter Moore, Stuart Moulder, Alex Seropian.

Garantie limitée pour le ludiciel Xbox (“ Jeu ”) acheté aux États-Unis et au Canada

Garantie.

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit au consommateur d'origine ayant acquis une copie du Jeu, que le Jeu fonctionnera correctement sous ses aspects essentiels conformément aux informations du manuel fourni, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition. Si vous détectez un problème avec le Jeu pendant la période de quatre-vingt dix (90) jours couverte par la garantie, votre détaillant est chargé de réparer ou de remplacer le Jeu, la décision lui appartenant, sans frais conformément au processus identifié ci-dessous. La présente garantie limitée : a) ne s'applique pas aux personnes qui font l'acquisition d'une copie du Jeu dans un but professionnel ou commercial et (b) s'annule si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'une mauvaise manipulation ou d'un usage impropre.

Retours dans les quatre-vingt dix (90) jours.

Les demandes d'utilisation de la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre détaillant accompagné d'une copie de la preuve d'achat initial ainsi qu'une explication des difficultés rencontrées avec le Jeu. Le détaillant a le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti pendant la période restante de la garantie originale ou trente (30) jours à compter de la date de la preuve d'achat, selon la période la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne pouvait être ni réparé ni remplacé, vous serez alors en droit d'être remboursé des dommages directs (et aucun autre) uniquement jusqu'à concurrence du prix que vous aurez payé pour le Jeu. Les options susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages limités) sont votre seul recours.

Limites.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie expresse ou statutaire, condition ou obligation et aucune autre garantie, quelle qu'en soit la nature, ne peut être imposée à Microsoft, ses revendeurs ou ses fournisseurs. Toute garantie implicite applicable à ce Jeu ou au support dans lequel le Jeu est incorporé est limitée à une période de quatre-vingt dix (90) jours telle que décrite ci-dessus. Dans la mesure maximale autoriséE par la LOI, Microsoft, SES DÉTAILLANTS et ses fournisseurs NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, InCIDENT, PUNITIF, INDIRECT ou ACCESSOIRE DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU JEU. LES DISPOSITIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI TOUT RECOURS ÉCHOUE À SATISFAIRE SON OBJECTIF. Si vous résidez dans un État/Province qui n'autorise pas de limites à la durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion et/ou les restrictions aux dommages accessoires/indirects, ces limites et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques. Vous pouvez détenir d'autres droits, variables d'un état ou d'une juridiction à l'autre.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft :

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

SUPPORT TECHNIQUE

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs TTY: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12. Utilisateurs TTY: 001-866-251-26-21.
- En Colombie, appelez le 01-800-912-1830.

Pour de plus amples informations, rendez-nous visite à l'adresse suivante: www.xbox.com

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les exemples de sociétés, d'organisations, de produits, de noms de domaines, d'adresses électroniques, de logos, de personnes, de lieux et d'événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse électronique, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) ou pour quelque motif que ce soit, sans l'autorisation écrite expresse de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques de commerce, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle. Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document peuvent être les marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

La copie, la rétroconception, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© & ℗ 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, OptiMatch, Xbox, Xbox *Live*, les logos Xbox, le logo Xbox *Live*, le logo XSN Sports et Halo 2 sont soit des marques de commerce déposées, soit des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Développé par Bungie pour Microsoft Corporation. Bungie et le logo de Bungie sont des marques de commerce de Bungie.

“Havok.com™”; © 1999-2002 Telekinesys Research Limited. Tous droits réservés.
Rendez-vous sur le site www.havok.com pour plus de détails.

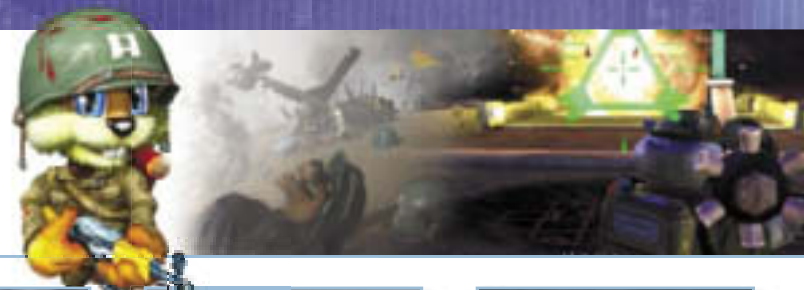
“OC3”; © 1998-2002, OC3 Entertainment, Inc. et ses licences. Tous droits réservés.

Échantillons vocaux avec l'aimable permission de Spectrasonics collection de CD-ROM “Symphony of Voices”.

Fabriqué sous licence de Dolby Laboratories.

Utilise Bink Video. © Copyright 1997-2003 par RAD Game Tools, Inc.

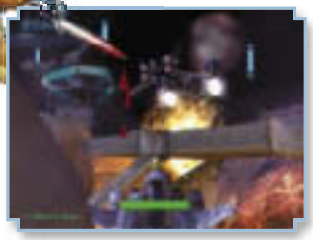
Conker™ LIVE & RELOADED



Conker, le très célèbre écureuil malicieux du jeu vidéo, débarque avec pertes et fracas dans un tout nouveau jeu de tir par équipe disponible sur Xbox *Live*™. Le jeu inclut des campagnes scénarisées et des modes deathmatch pleins d'entrain à jouer sur Xbox *Live* et en liaison multiconsole. Constituez des escouades d'élite en choisissant parmi six spécialistes du combat et prenez part au chaos multijoueur qui règne dans cette guerre conventionnelle et futuriste. Ce combat vous offre l'action continue, l'humour, la violence gratuite et les insinuations qui ont fait la renommée de *Conker*.

Il contient également la toute nouvelle version Xbox du jeu solo acclamée par la critique, *Conker's Bad Fur Day®*, avec ses graphismes époustouflants et son contenu inégalable.

Battez-vous sur Xbox *Live* ou en liaison multiconsole dans cet intense jeu de tir par équipes axé sur les campagnes et qui oppose les Squirrels aux maléfiques Tediz.



Incarnez six catégories de personnages différents, dont Skyjocker, chacune ayant ses propres armes, véhicules et compétences particulières.

Faites-vous plaisir dans cette version Xbox entièrement revue du grand classique décalé et irrévérencieux *Conker's Bad Fur Day*.

« C'est tellement sympa à regarder, tellement marrant et tellement génial qu'il est impossible de passer à côté de ce jeu, impossible de ne pas en parler et encore moins possible de lâcher la manette. » IGN, mai 2004

xbox.com/conker

© 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Conker, Conker's Bad Fur Day, Rare, le logo Rare, Xbox *Live*, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques de commerce de Microsoft Corporation ou de Rare Limited aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document peuvent être les marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

Microsoft game studios

JEUNES ADULTES 17+ M CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

XBOX

LIVE™ FONCTIONS EN LIGNE

FORZA MOTORSPORT

Forza Motorsport™ est la première simulation de course entièrement personnalisable sur Xbox. Grâce à une reproduction authentique de la maniabilité des voitures et des dégâts qu'elles subissent, à des graphismes on ne peut plus vrais et à des options de réglage réalistes, *Forza Motorsport* ravive votre passion pour les voitures et les courses automobiles tandis que vous explorez le monde effréné des voitures haute performance. Ressentez la fierté de posséder plus de 200 modèles de Nissan, Honda, Toyota, Ferrari, Porsche, BMW, Mercedes-Benz, ainsi que de plus de 50 autres constructeurs automobiles. Avec votre collection personnalisée de monstres des circuits, participez aux compétitions de circuits célèbres tels que Nurburgring, Laguna Seca, Tsubuka et Road America ou bien affrontez vos adversaires dans les rues bondées de New York, Tokyo et Rio de Janeiro. *Forza Motorsport* : vous êtes ce que vous pilotez.

Personnalisez votre voiture : décorez vos modèles de sport compacts avec des accessoires existants tels que des kits carrosserie, des jantes, des spoilers, des décalcomanies, des jupes latérales, des ailes élargies et des prises d'air ou bien ajoutez des décalcomanies de course automobile et des logos d'équipe sur vos supercars, vos voitures de course grand tourisme et vos voitures exotiques.

Découvrez la simulation de conduite la plus avancée technologiquement sur Xbox : les voitures sont endommagées et s'usent, ce qui affecte leurs performances. Les modèles de pneumatique et de suspension répondent aux changements de température et de pression ainsi qu'au transfert de masse et de charge aérodynamique.

Faites des réglages : amenez votre voiture au garage et faites y installer des moteurs alternatifs, des ensembles de suspension, des compresseurs, des freins, des jantes, des pneus lisses de course et bien d'autres choses encore.

xbox.com/forza

Les marques de commerce concernant l'Audi R6 sont utilisées par Microsoft avec l'autorisation expresse de AUDI AG. Les marques de commerce Volkswagen, les brevets et les droits d'auteurs de ses modèles sont utilisés avec l'approbation de leur propriétaire. Tous droits réservés. Toutes les marques de commerces, présentations, brevets de modèles, droits d'auteur et logos sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Forza Motorsports, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft game studios

TOUS PUBLICS E CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

XBOX

LIVE™ FONCTIONS EN LIGNE

JADE EMPIRE™

Ce jeu se déroule dans le monde ancien et mystérieux de la Chine mythique où les joueurs s'entraînent sous la tutelle de leur maître pour maîtriser de puissants arts martiaux et acquérir des pouvoirs mystiques. Lorsque qu'un danger pointe à l'horizon, les joueurs partent en voyage à travers le monde, des montagnes sinueuses des Terres des Esprits Hurlants aux jardins luxuriants de la Cité Impériale. Dans leurs aventures, les joueurs affrontent de puissants ennemis humains et surnaturels, apprennent des arts martiaux magiques et exotiques et découvrent les plus terribles secrets de ce monde. C'est seulement en maîtrisant les plus prestigieux styles de combat et après avoir vaincu les plus puissants ennemis que les joueurs auront mérité leur place en tant que maître des arts martiaux dans le monde de *Jade Empire*.

Cette histoire épique se déroule dans la Chine mythique : situés dans le monde ancien et mystérieux de la Chine mythique, les joueurs s'entraînent sous la tutelle de leur maître pour maîtriser de puissants arts martiaux et acquérir des pouvoirs mystiques.

Un système de combat innovateur : les joueurs peuvent apprendre plus de 30 styles de combat différents, chacun ayant ses propres forces et ses propres faiblesses, y compris les styles d'arts martiaux (Coup de poing légendaire, Dragon de tempête), les styles de magie (Paume paralysante, Flamme sinistre) et les styles de combat avec armes (Haches jumelles, Hallebarde et des armes improvisées telles que des chaises).

Devenez un maître des arts martiaux : n'attendez plus pour vous lancer dans ce jeu en incarnant un adepte des arts martiaux prédéfini ou bien créez votre propre personnage en le personnalisant selon vos préférences de jeu particulières.

xbox.com/jadeempire

BioWare Corp., le logo BioWare, Jade Empire, le logo Jade Empire et autres propriétés associées sont des marques déposées ou des marques de commerce de BioWare Corp. aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. © BioWare Corp. 2001-2004. © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms et logos de sociétés et de produits mentionnés dans ce document peuvent constituer des marques de commerce de leurs propriétaires respectifs.

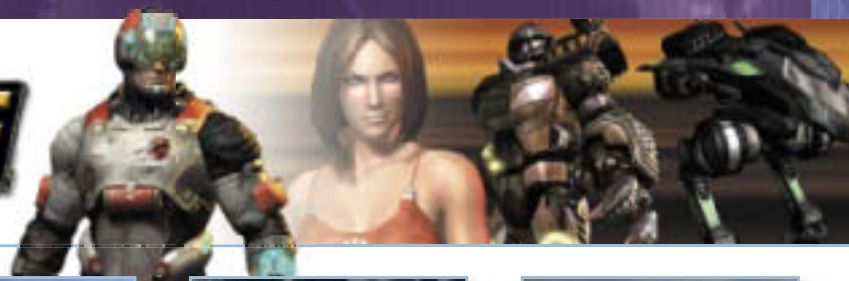
Microsoft game studios

DEVELOPED BY BIOWARE CORP™

JEUNES ADULTES 17+ M CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

XBOX

MECHASSAULT®2 LONE WOLF



MechAssault® 2: Lone Wolf vous offre de nouveau des environnements entièrement destructibles, des combats intenses et des joutes multijoueurs en ligne accrocheuses que vous avez adorés lors de la sortie de *MechAssault* sur Xbox. *MechAssault 2*, qui se déroule aussi au 31ième siècle, vous permet de vivre de toute nouvelles expériences dans le monde épique de BattleTech. La destruction de masse passe au niveau supérieur dans ce jeu de tir et d'action en vue externe : vous pouvez détruire entièrement les environnements des cinq mondes du jeu.

Choisissez parmi une variété d'armes et de véhicules allant de l'indétectable Raptor, 'Mech d'infiltration, au BattleArmor, dont la fonction est de détourner les autres 'Mechs. Ils sont tous équipés de différentes configurations d'armes et d'artillerie. Embarquez dans une campagne solo intense ou venez à bout de vos ennemis dans cette ultime expérience du jeu multijoueur en ligne.

Pour la toute première fois, *MechAssault 2* vous permet d'entrer et de sortir de votre 'Mech pour vivre la guerre de plus près.

Avec une action et des graphismes aussi réalistes, vous vous sentirez complètement immergé dans ce monde où les 'Mechs de 12 mètres règnent en maîtres.

Plongez-vous dans cette campagne solo grandement améliorée au scénario épique.

xbox.com/mechassault2

© 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo FASA Studio, MechAssault, Xbox, les logos Xbox et le logo Xbox Live sont des marques déposées ou des marques de commerce de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document peuvent être les marques de commerce de leurs propriétaires respectifs. Portions © Day 1 Studios.

Microsoft game studios

FASA studio

DAY : 1 : STUDIOS

JEUNES ADULTES 17+ M CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

XBOX

LIVE™ FONCTIONS EN LIGNE